

Projektplan

Projektets formål

Udvikle en digital løsning, der engagerer unge mellem 20–25 år i et eksisterende velgørenhedsprojekt eller en organisation. Løsningen skal baseres på kvalitative brugerundersøgelser og indeholde en interaktiv prototype samt digitalt indhold.

Tidslinje og milepæle

Dato	Aktivitet	Beskrivelse
24/09 - 25	Kick-off	Projektstart og introduktion
03/10 - 25	Midtvejspitch	Status Præsentation og feedback
27/10 - 25	Endelig aflevering	Aflevering af alle leverancer via WiseFlow
28/10 - 25	Præsentation	10 minutters præsentation

Tema og organisering

- Teams 2-4 personer
 - Rebecca og Freja
- Arbejdsmetode
 - SCRUM
- Roller
 - Teamleder: Rebecca og Scrum Master: Freja
- Scrumboard
 - Oprettes og linkes i rapport og projektstyring materiale

Leverance og dokumentation

1. Akademisk rapport (PDF via WiseFlow)
 - Max 20 sider
 - Skal laves i InDesign
 - Skal indeholde:
 - Link til prototype
 - Link til kildekode (GitHub)
 - Link til Scrumboard
 - Link til Figma Design System
 - Link til logbog med procesdokumentation
 - Link til individuelle kode videoer (3-6 min pr. person)
 - Link til individuelle procesportfolio
2. Digitale produktioner (Ekstramateriale via WiseFlow)
 - Interaktiv prototype (HTML, CSS, JS)
 - Min. 3 SoMe-indhold eksempler med strategi
3. Projekt Styringsdokumenter
 - Interessentanalyse
 - Risikoanalyse
 - Teamkontrakt
 - Link til logbog for projektstyring

Metoder og teori

- Skal anvende eller begrunde fravalg af metoder fra modul 4
- Dokumenteres i rapport og logbog

Præsentation

- 10 minutters præsentation pr. team
- Alle teammedlemmer skal præsentere
- Fokus på designvalg, brugervenlighed og faglig argumentation